

THE WITCHER

LA GUÍA DE SIRIOL:
MONSTRUOS EN LA CARRETERA

CD PROJEKT RED

R. Talsorian Games

Monstruos en la carretera

Cuando uno viaja, existe la posibilidad de toparse con un monstruo en el camino. Ya no es tan común como hace unos doscientos años, pero sigue siendo una posibilidad muy real. Los monstruos acechan por todas partes, no solo en los lugares que cabría esperar. Te encontrarás con ghuls, babagors y similares durante tus recorridos y, como cabría esperar, no dudarán en aprovecharse de los malaventurados. Pero igual de probable es encontrarse con personas que esconden un monstruoso secreto. No siempre tienen mala intención, pero hay que tener cuidado. Un servidor no ha vivido más de dos siglos confiando en todas las caras bonitas con las que se encuentra.

—Siriol de Arian

Los monstruos conforman una gran parte del mundo de The Witcher y, como tal, deberían desempeñar un papel ecuánime en los viajes. Hay varias ocasiones en las que puedes encontrarte con un monstruo a lo largo de tu viaje y cada una presenta sus propias dificultades. En esta actualización os traemos algunos monstruos para estas diversas situaciones.

Alpas

Las Alpas son vampiras poderosas a las que se les suele confundir con Lamias. Les gusta pasar desapercibidas, por lo que suelen fijarse en los viajeros. Al pasar por una ciudad, un miembro del grupo puede sentirse atraído por una atractiva desconocida para, más tarde, descubrir que están en grave peligro.

Babagors

Los Babagors son depredadores insectoides que acechan en tierras pantanosas y ríos fétidos. Se mimetizan entre los troncos flotantes y demás restos y atrapan a los viajeros que no se percatan de su presencia. Dado que gran parte de los viajes en el Continente se realizan por río, no sería raro que un grupo de jugadores estuviera viajando en una barcaza cuando, de repente, alguien es arrojado al río por una enorme criatura.

Hombres Gato

Los Hombres Gato son acechadores silenciosos, teriántropos nacidos de una terrible maldición. Es igual de probable encontrarse a un Hombre Gato acechando en los bosques de su territorio en busca de presas, como hacerlo en la ciudad donde decides pasar la noche.

Emboscadas

Muchos de los monstruos que te encuentras en el camino o al atravesar un pueblo suelen ser emboscadores que no se dejan ver. Estos monstruos acechan a su presa y esperan el momento adecuado para atacar; cuando sorprendan a un jugador solo o cuando cuenten con el elemento sorpresa. Puede que no sean tan peligrosos en una lucha justa, pero si se les da la oportunidad de tender una emboscada a los jugadores, pueden ser muy peligrosos

Cast & Crew

Writing and Design by Cody Pondsmith, Simon Goudreault, andLinda Evans

Art by
Maciej Laszkiewicz,Diego Peres, and Anna Podedworna

Art Direction by
Jaye Kovach

Project Management by
Aron Tarbuck

Editing by
J Gray

Business Management by
Lisa Pondsmith

Layout by
Cody Pondsmith

VALOR BASE DE HABILIDAD	
Atletismo	23
Advertir/Notar	16
Pelea	22
Carisma	17
Coraje	16
Resistencia	15
Intimidar	16
Persuasión	16
Proezas de Fuerza	15
Resistir Coacción	16
Resistir Magia	17
Seducción	17
Etiqueta	14
Sigilo	17
Supervivencia	15
Lengua: Vampírico	16
Lengua: Norteño o Antigua	15

ARMADURA	10
REGENERACIÓN	—

RESISTENCIAS
Sangrado, Aturdimiento
INMUNIDADES
Detección Mágica

VULNERABILIDADES
Poción Sangre Negra, Fuego, Bombas de Polvo Lunar, Aceite para Vampiros

VALOR BASE PARA ESQUIVAR	22
VALOR BASE PARA REPOSICIONARSE	23
VALOR BASE PARA BLOQUEAR	22

RECOMPENSA
2000

BOTÍN
Linfa de abominación (x1d6/3) Saliva de Alpa (x1d6) Esencia de muerte (x2d6) Objetos cotidianos (x1d6) Dientes de Vampiro (x1d6/2)



Difícil Complejo

Inteligencia
Racional

Sentidos
Visión Nocturna Mejorada

INT	6
REF	13
DES	13
TCO	10
MOV	11
EMP	7
TÉC	5
VOL	7

ATU	8
CARR	33
SAL	6
AGU	40
EST	100
REC	8
PV	80

Alpa

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 18)

Un alpa es un problema terrible para un pueblo pequeño o una incipiente ciudad. Verás, los vampiros, en general, son criaturas muy peligrosas, pero las alpas, al igual que sus hermanas las lamias, son capaces de disfrazarse mejor que cualquier garkain. Las leyendas dicen que pueden adoptar la forma de perros, gatos, sapos y mujeres jóvenes y hermosas. Eso puede causar bastante paranoia en un pueblo; cualquiera podría ser el vampiro. Para empeorar las cosas, la gente dice que tienen una especie de veneno que te adormece.

—*Siriol de Arian*

Trasfondo y Comportamiento (DO de saber de Monstruos 16)

A menudo confundida con la lamia, el alpa es una vampiresa astuta que esconde varios trucos bajo la manga. Aunque las alpas no son tan poderosos como las lamias, ambas se encuentran entre los pocos vampiros capaces de actuar a la luz del día. Las alpas son únicas por tener una saliva que puede dormir a un humano adulto en cuestión de segundos y atormentarlo con terribles pesadillas.

Cuando caza, un alpa acecha a su presa adoptando su forma de gato o perro hasta que se encuentran a solas. Entonces, se disfraza de elfa atractiva o con aspecto inocente e intenta acercarse lo suficiente para besarle o morderle e infectarle con su saliva adormecedora. Una vez que la víctima está dormida, el alpa se alimenta y se retira, dejando a su presa sumida en las pesadillas más desagradables que uno pueda imaginar.

A pesar de sus sutiles métodos de caza, las alpas son criaturas feroces en combate. Un alpa puede asestar golpes de precisión quirúrgica con sus garras que desgarran la armadura y dejan heridas terribles. También comparten la capacidad sónica de la lamia, lo que les permite disuadir a grupos de asaltantes y derribar a los atacantes. El arma más peligrosa de un alpa es, con diferencia, su mordisco, que puede desgarrar el acero y no solo drena la sangre del objetivo para curarse a sí misma, sino que también le quita las fuerzas con su saliva somnífera. Si se les presiona, las alpas se retiran y utilizan su forma distorsionada para desaparecer a través de puertas cerradas o saltan a lo alto de edificios altos. Si se lucha contra un alpa se aconseja llevar Bombas de Polvo Lunar para que no pueda transformarse o usar su forma de niebla para escapar. Un círculo de Yrden bien colocado debería compensar su increíble velocidad y una dosis de Sangre Negra le disuadirá de usar su terrible mordisco.

Ataques							
Nombre	**VB de ataque**	**Tipo**	**Daño**	**Fiabilidad**	**Rango**	**Efecto**	**ATA**
Mordisco	22	P	5d6	10	N/A	Perforante Mejorado, Drenar Sangre, Saliva Adormecedora, Sangrar (75%)	1
Garras cortantes	22	C/P	4d6	15	N/A	Equilibrada, Perforante	2

Habilidad: Estallido Sónico

Al emplear su turno completo, un alpa puede proyectar un cono de 6 m de un potente sonido comprimido. Todo lo que se encuentre dentro del radio del cono debe realizar una tirada de Reposicionarse con DO 16 o bloquear con un escudo. Si falla en la defensa, el objetivo recibe 5d6 puntos de daño en el torso, retrocede 4 m y queda Desequilibrado. Si el objetivo bloquea, debe superar una prueba de Proezas de Fuerza con DO 16 o será empujado 4 m hacia atrás.

Habilidad: Saliva Adormecedora

La saliva de un alpa es un potente somnífero. Una criatura desprevenida que entre en contacto con esta saliva debe realizar una prueba de Resistencia con DO 16 o entrará en un profundo sueño lleno de vívidas pesadillas. En cambio, una criatura en combate o conocedora del efecto reduce su Aguante en 5 puntos cada vez que se ve afectada. Si el Aguante de un personaje se reduce a 0 por esta habilidad, cae en un profundo sueño. Un personaje dormido por esta habilidad debe hacer una prueba de Resistencia con DO 18 para despertarse cada vez que reciba daño o alguien realice una acción para despertarlo. Si estos métodos fallan, el personaje se despierta en 8 horas.

Habilidad: Drenar Sangre

Si el Mordisco de un alpa alcanza al objetivo, le hace 2d6 puntos de daño y el alpa se cura esa misma cantidad de Vida. Si el objetivo está inconsciente o dormido, el alpa puede usar esta habilidad sin necesidad de realizar la tirada de golpear.

Habilidad: Forma de Niebla

Al emplear su acción de movimiento, un alpa puede transformar su cuerpo en niebla y desplazarse hasta 14 m. Este movimiento puede hacerse horizontal o verticalmente y el alpa puede pasar a través de grietas y pequeños agujeros. Si se encuentra dentro del radio de una Bomba de Polvo Lunar, un alpa no puede utilizar esta habilidad.

Habilidad: Metamorfosis Versátil

Empleando una acción, un alpa puede transformarse en una hermosa elfa o en un animal pequeño. Mientras está transformada en elfa, todo personaje que supere una prueba de Percepción Humana con DO 16 se percatará de que hay algo extraño en ella. Mientras esté transformada en Perro o Gato, utilizará las estadísticas apropiadas de cada animal (página 312 y 313 del libro de reglas principal) salvo las Estadísticas INT, EMP, TÉC y VOL y habilidades asociadas, que conservará las suyas. Si el alpa sufre daños o utiliza cualquiera de sus habilidades excepto Saliva Adormecedora, su transformación se desvanece y vuelve a su forma real.

VALOR BASE DE HABILIDAD	
Atletismo	15
Advertir/Notar	14
Pelea	17
Coraje	14
Resistencia	17
Intimidar	13
Proezas de Fuerza	20
Resistir Magia	12
Sigilo	16
Supervivencia	15

ARMADURA	10
REGENERACIÓN	—

RESISTENCIAS
Cortante
INMUNIDADES
—

VULNERABILIDADES
Aceite para Insectoides

VALOR BASE PARA ESQUIVAR	16
VALOR BASE PARA REPOSICIONARSE	12
VALOR BASE PARA BLOQUEAR	17

RECOMPENSA
500

BOTÍN
Quitina (x1d6) Estómago de Babagor (x1) Moho Verde (x1d6)

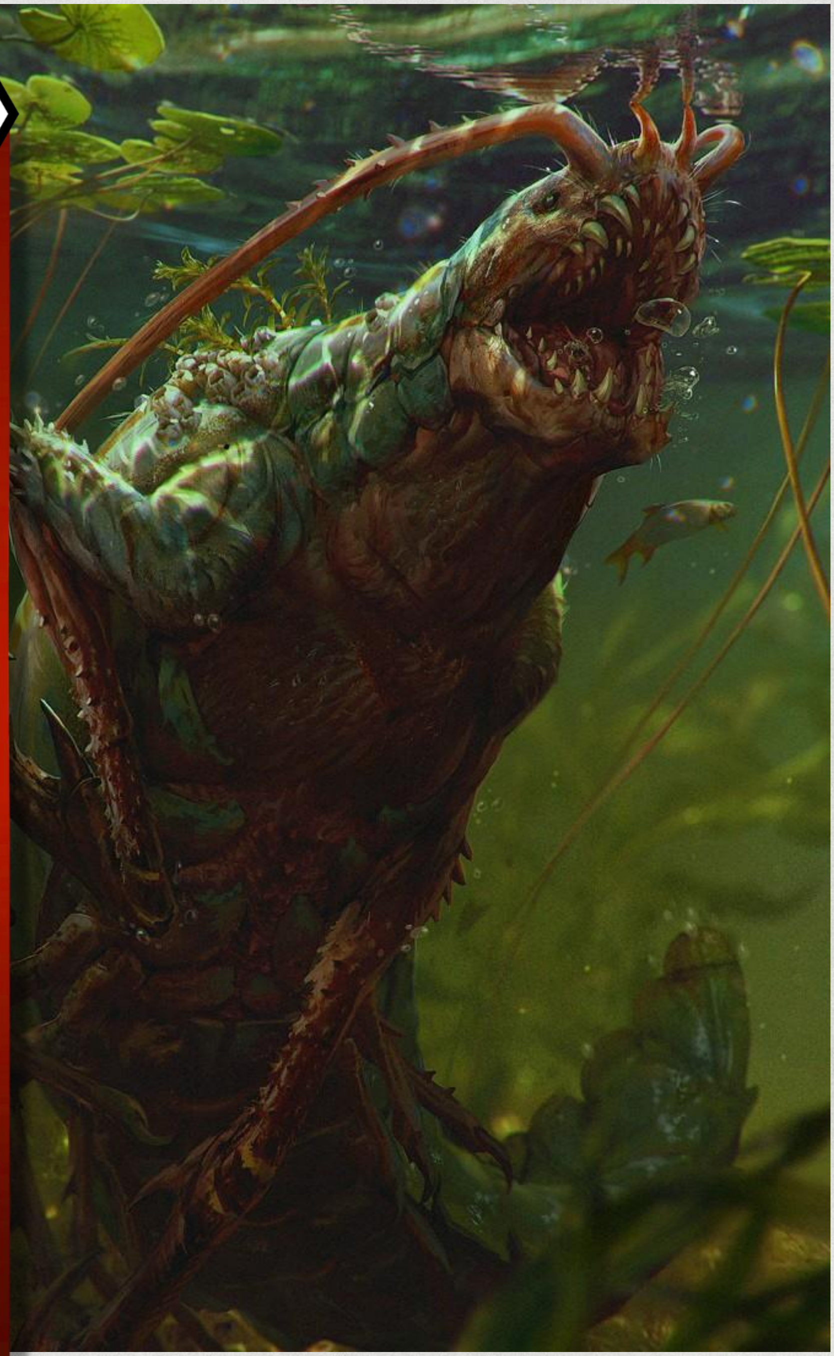
Normal
Complejo

Inteligencia
Feral

Sentidos
—

INT	1
REF	8
DES	7
TCO	10
MOV	7
EMP	1
TÉC	3
VOL	5

ATU	7
CARR	21
SAL	4
AGU	35
EST	100
REC	7
PV	70



Babagor

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 15)

Los babagors son un problema común si viajas, por ejemplo, por ríos, pantanos o ciénagas. En realidad, por cualquier lugar donde el agua sea lo bastante profunda para que un cangrejo de río de cuatro metros se esconda sin dificultad. Vigila los troncos flotantes y las rocas musgosas; podrían ser un babagor esperando para arrastrarte al agua. Y lleva contigo una bolsa de sal. Dicen en Cintra que esparcir puñados de sal alrededor del barco mientras navegas disuade a los babagors hambrientos. No sé si es cierto, pero he oído que los babagors son una exquisitez cuando se preparan con sal y mantequilla.

—Siriol de Arian

Trasfondo y Comportamiento (DO de saber de Monstruos 14)

Los babagors son depredadores de emboscada que aprovechan su quitina rugosa y llena de bultos para esconderse entre los escombros de entornos fétidos y pantanosos. Pueden alcanzar tamaños enormes, pero la mayoría miden entre 3 y 4 metros de largo, con cuerpos gruesos y acorazados y muchas patas con púas. Al tener una armadura más fina que la mayoría de los grandes insectoides, los babagors confían en su habilidad para mimetizarse entre los troncos y las rocas, esperando hasta que la presa se pone al alcance de sus largas garras delanteras, parecidas a las de una mantis religiosa. Sus antenas pueden detectar el más mínimo movimiento en el agua en un radio de 10 metros, lo que les permite encontrar a sus presas incluso en las oscuras y turbias aguas que frecuentan. Sin embargo, este sentido es vago, lo que significa que el babagor desconoce dónde está su presa exactamente y qué es.

En combate, los babagors prefieren confiar en el factor sorpresa, pero si se les presiona tienen varias armas a su disposición. Contra las presas grandes, suelen utilizar sus mandíbulas, que están recubiertas de varias filas de dientes que pueden aferrarse al cuerpo de una criatura y despedazarla con un movimiento de trinquete que desgarra la armadura y deja heridas profundas y sangrantes. Para las presas más pequeñas, se mantienen a distancia, utilizando sus largas garras para agarrarlas y arrastrarlas bajo el agua. Entonces, mantiene a la criatura bajo el agua, intentando desgarrarla con sus garras mientras se ahoga. Su última línea de defensa es su poderosa cola en abanico, que puede blandir contra un objetivo que haya escapado a sus garras. Este ataque es menos preciso que las mandíbulas y las garras, pero golpea con fuerza, a menudo aturdiendo a la criatura a la que golpea, lo que permite al babagor recuperar la ventaja o escapar.

Cuando se lucha contra un babagor hay que evitar meterse en el agua; solo salen a tierra para poner sus huevos en los bajíos y sus grandes cuerpos los hacen torpes y lentos cuando no están sumergidos. Aunque armadura no es muy gruesa rechazará las armas blancas, por lo que una maza pesada o una lanza untada con Aceite para Insectoides son la mejor opción.

Ataques							
Nombre	**VB de ataque**	**Tipo**	**Daño**	**Fiabilidad**	**Rango**	**Efecto**	**ATA**
Mordisco	17	P	6d6	10	N/A	Ablativa, Sangrar (75%)	1
Garras cortantes	17	C	4d6	10	N/A	Largo Alcance, Apresadora	2
Coletazo	15	A	5d6	10	N/A	Aturdimiento (0)	1

Vulnerabilidad: Movimiento Limitado

En tierra, un babagor ve reducidas sus estadísticas de REF, DES y MOV a 3.

Habilidad: Anfibio

Un babagor puede permanecer indefinidamente bajo el agua sin ahogarse. Además, no sufre penalizaciones por actuar bajo el agua.

Habilidad: Antena Sensorial

Gracias a sus grandes antenas, el babagor detecta el movimiento en el agua. Si algo perturba el agua en un radio de 10 metros de él, se percatará inmediatamente de su presencia. El babagor no sabrá qué ha causado la perturbación, pero sabrá que algo se ha movido en esa zona.

Habilidad: Camuflaje

Un babagor obtiene un bonificador de +5 para las pruebas de Sigilo que se realicen en su hábitat natural mientras no se esté moviendo.

VALOR BASE DE HABILIDAD	
Atletismo	17
Advertir/Notar	16
Pelea	17
Coraje	15
Resistencia	14
Intimidar	16
Proezas de Fuerza	14
Resistir Coacción	16
Resistir Magia	16
Sigilo	18
Supervivencia	14
Lengua: Norteño o Antigua	14

ARMADURA	6
REGENERACIÓN	3

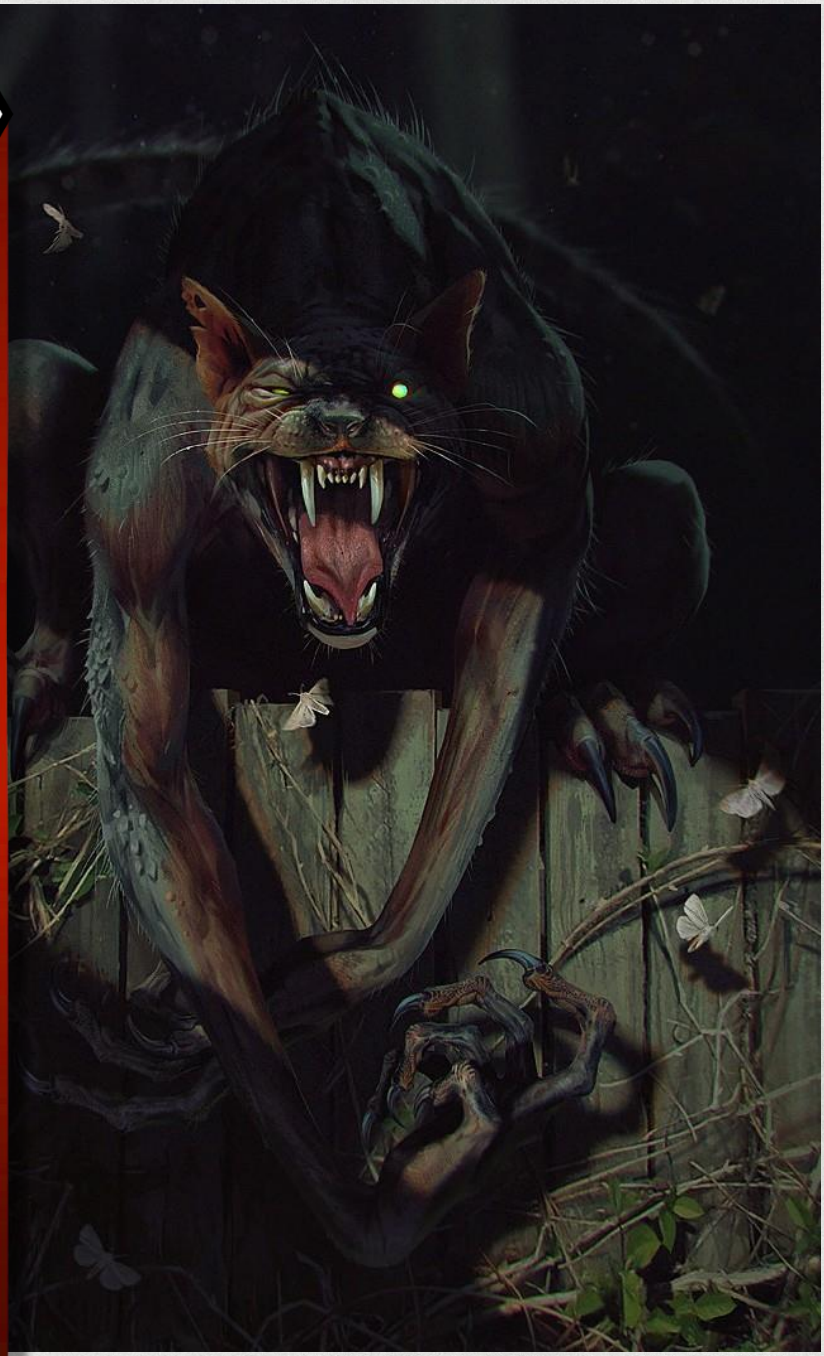
RESISTENCIAS
—
INMUNIDADES
—

VULNERABILIDADES
Aceite para malditos, Bombas de Polvo Lunar

VALOR BASE PARA ESQUIVAR	16
VALOR BASE PARA REPOSICIONARSE	18
VALOR BASE PARA BLOQUEAR	17

RECOMPENSA
500

BOTÍN
Quintaesencia (x1d6/2) Objetos cotidianos (x1d6) Dientes de Hombre Gato (x1d6/2)



Normal
Intermedio

Inteligencia
Racional

Sentidos
Visión Nocturna Mejorada

INT	6
REF	9
DES	8
TCO	5
MOV	10
EMP	1
TÉC	3
VOL	6

ATU	5
CARR	30
SAL	6
AGU	25
EST	50
REC	5
PV	50

Hombre Gato

Supersticiones de Profanos (DO de Cultura 15)

En realidad, hay bastantes criaturas-hombre. Los Hombres Gato son, quizás, los más comunes junto a los Hombres Lobo. Las leyendas cuentan que, como ellos, se transforman con la luna llena y cosas por el estilo. Al igual que sus homólogos felinos, son depredadores extremadamente ágiles y llevan a cabo emboscadas. Sin embargo, lo más desagradable de estas criaturas es que, según cuentan, son "a prueba de muerte". Un Hombre Gato, al igual que un gato normal, tiene 7 vidas y puede volver de entre los muertos una y otra vez hasta agotarlas.

—Siriol de Arian

Trasfondo y Comportamiento (DO de saber de Monstruos 14)

La ailurantropía es una maldición despiadada que suele caer sobre una persona que ha actuado de forma horrible y bestial, haciendo que se transforman en monstruos felinos sedientos de sangre cada vez que brilla la luna. Conservan gran parte de su antigua personalidad, pero en su peor versión y con una de sed de sangre siempre presente. Sin embargo, es importante tener en cuenta que no hay dos ailurántropos iguales; sus crímenes son únicos y sus métodos para enfrentarse a la aflicción también. Algunos ailurántropos están arrepentidos y temen su aflicción, haciendo todo lo posible para dejar de hacer daño a la gente, mientras que otros lo consideran un castigo injusto y no les importa a quién hacen daño. Los ailurántropos más peligrosos son los que consideran que es una bendición, buscando la transformación para desahogarse y desatar su furia y sadismo con los que les rodean. Los ailurántropos más trágicos son los que nacen con la maldición. Aunque un ailurántropo de nacimiento puede aprender a controlar cuando se transforma, sigue siendo propenso a las mismas tendencias sádicas cuando se transforma.

En combate, los Hombres Gato se mofan de sus presas, acechándolas hasta que llega el momento perfecto y entonces se lanzan al ataque. Sus garras son extremadamente rápidas y afiladas, lo que les permite acuchillar a un objetivo desprevenido con precisión quirúrgica, mientras que sus mandíbulas son igual de letales y a menudo dejan heridas sangrantes. Si, en algún momento, el Hombre Gato siente que la lucha no va como él espera, huirá utilizando su increíble agilidad para trepar o saltar a un lugar seguro. Aunque los Hombres Gato tienen menos capacidad regenerativa que los Hombres Lobo, si consiguen de escapar del peligro pueden curarse a sí mismos hasta recuperar toda su salud en cuestión de minutos y volver a acechar a su presa, esperando otra oportunidad para atacar. Por si fuera poco, si hay grandes felinos en las proximidades, el Hombre Gato negociará con ellos, utilizándolos como esbirros para acechar a su presa. También son excelentes detectando la magia, utilizando el sentido innato de muchos felinos.

Ataques							
Nombre	**VB de ataque**	**Tipo**	**Daño**	**Fiabilidad**	**Rango**	**Efecto**	**ATA**
Mordisco	17	P	5d6	10	N/A	Equilibrada, Sangrar (25%)	1
Garras cortantes	17	C	4d6	10	N/A	Equilibrada	2

Vulnerabilidad: Bombas de Polvo Lunar

Un Hombre Gato atrapado en el área de una Bomba de Polvo Lunar no puede regenerarse mientras dure el efecto de la misma.

Habilidad: Aliados Felinos

Un Hombre Gato tiene una conexión sobrenatural con los demás felinos lo que le permite comunicarse con ellos como si hablaran el mismo idioma.

Habilidad: Trepador Experto

Si un Hombre Gato tiene éxito en una prueba de Atletismo para trepar, puede trepar 12 m por asalto en lugar de los 6 m habituales.

Habilidad: Brinco

Destinando su acción de movimiento, un Hombre Gato puede saltar hasta 6 m en parado. Este salto puede ser horizontal o vertical.

Habilidad: Sentido Mágico

Un Hombre Gato tiene una mayor percepción de las presencias mágicas. Siempre que se acerque a menos de 20 m de un efecto mágico, maldición o hechizo que se esté lanzando en ese momento, se le erizarán los pelos alertándole de su presencia.

Convertirse en Hombre Gato

Cada noche, un personaje aquejado de ailurantropía tiene un 30% de probabilidades de transformarse en Hombre Gato cuando sale la luna. En su forma de Hombre Gato, es un depredador despiadado y astuto con ansias de matar. Si dicho personaje es un jugador, el Director de Juego llevará su personaje hasta que salga el sol. Mientras está en su estado de bestia, el ailurántropo tiene todas las armas, armaduras, vulnerabilidades y habilidades del Hombre Gato. El personaje también aumenta sus estadísticas con los siguientes cambios. Aumenta su estadística TCO en 1, sus Estadísticas de REF y DES en 2, y su estadística de CARR en 5. Además, reduce su estadística de EMP en 5.

Ingredientes Alquímicos

Nombre	Sustancia	Símbolo	Localización	Peso	Precio
Saliva de Alpa	Azogue		En una Alpa	0.1	145
Estómago de Babagor	Caelum		En un Babagor	0.5	96
Diente de Hombre Gato	Rebis		En un Hombre Gato	0.1	88

Mutágenos

Nombre	Color	Efecto	DO de Alquimia	Mutación Menor
Alpa	Azul	+1 VOL	20	Un mosaico de venas color rojo oscuro bajo la piel.
Babagor	Verde	+10 PV	18	Pequeñas manchas de quitina.
Hombre Gato	Rojo	+3 al daño en cuerpo a cuerpo	18	Ojos de gato y pelo más largo.